LA SÉLEC

Z COMME ZOMBIES

De A comme Afrique du Sud à X comme XBOX

n° 19
décembre 2011
www.lamediatheque.be
la médiathèque

Pierre Hemptinne

La menace

Dans les trains, les métros et les bus, parmi les navetteurs égarés entre maison et boulot, ou sur les trottoirs, dans les impasses urbaines et leurs zones désaffiliées, sans travail, on en croise, tous les jours. Gestes lents et automatiques, regards vides, paroles raides. On se dit, wouah, quels zombies ! On les regarde avec crainte et curiosité. Ce qui nous sépare d'eux est si mince qu'on en viendrait à redouter une contagion immédiate. Il nous est du reste arrivé à tous au moins une fois de nous sentir zombifiés, dans l'excès de fatigue, la routine brutale, le manque de temps pour soi, l'absence de respiration et d'avenir. Face à une globalisation dont les principaux leviers de commande deviennent incompréhensibles pour des non-spécialistes, nous sommes de plus en plus dépossédés de notre capacité à interpréter rationnellement le monde. Si l'on y ajoute une saturation des technologies de distraction qui brouille les systèmes de connaissance et de désir, on peut légitimement se sentir de plus en plus fragiles, susceptibles de basculer dans le mode zombie. N'importe quand, n'importe où, ça peut nous prendre, notre chair devient morte-vivante et les neurones se mettent en veilleuse, se replient sur une idée fixe sordide. La menace est réelle.

EN CHAIR ET EN OS

Ce n'est pas qu'une vue de l'esprit. Jean et John Comaroff, professeurs à Chicago et originaires d'Afrique du Sud étudient de près le développement de la société post-apartheid de leur pays d'origine. Dans une série de conférences traduites et publiées en 2010, *Zombies et frontières à l'ère néolibérale* (Prairies Ordinaires), ils observent que le poids des politiques néolibérales imposées aux pays en voie de développement entraîne des mises en situations particulièrement explosives entre une population plongée, sinon dans la misère du moins dans un grave dénuement, et une minorité jouissant de « l'argent facile » promis à tous par l'idéologie du capitalisme. Il y a donc captation scandaleuse des richesses disponibles.

Suite page 2

La menace 1
Vaudou en Haïti 2
Marcher avec un zombie 4
Looking for a Thrill 5
La politique de l'horreur selon George A. Romero 6
Je suis une légende 8
Rages et apathies 9
Pas de repos pour les damnés ! 10
Casser du zombie 11
Zombies à la japonaise 12

Pierre Hemptinne

Pour beaucoup, la seule manière d'expliquer la contradiction invraisemblable entre les promesses du mieux vivre que dispense, par son abondante propagande, le système néolibéral et les conditions de vie quotidienne dépouillées de tout confort, entre l'absence de perspectives du grand nombre et la réussite cynique de quelques-uns, est le recours aux anciennes croyances magiques. Le tort qui est leur fait – pas de boulot, pas de revenus, pas d'avenir – ne peut qu'être le résultat de malveillances médiumniques, de mauvais sorts jetés, voire bien pire. Victimes d'un système qui dérégularise toutes les organisations humaines dont une des raisons d'être est de gérer les frontières entre le rationnel et l'occulte, les communautés voient leur démographie de morts-vivants croître de manière spectaculaire. C'est un véritablement basculement qui se produit avec des passages à l'acte violents : « L'un de ces cas fut le meurtre d'un personnage bien en vue dans la province : un temps employé de l'État de rang moyen, propriétaire d'une équipe de football locale, « Ten-Ten » Motlhabane Makolomakwa fut brûlé vif par cinq jeunes gens convaincus qu'il avait tué leurs pères pour en faire des spectres assignés aux tâches agricoles. Un autre cas impliqua en 1995 des ouvriers en grève dans une plantation de café de la province du Mpumalanga : ils refusaient de travailler pour trois de leurs contremaîtres, qu'ils accusaient de tuer des employés et de les transformer en zombies à des fins d'enrichissement personnel. » Les règles du néo-libéralisme qui, au nom de la rationalité économique et des flux de capitaux privés, ruinent l'autorité des états et des pouvoirs publics, font perdre pied aux populations. L'économie supposée la plus aboutie engendre partout de nouvelles frontières *intérieures* entre le permis et l'illicite qui échappent aux lois et profitent à la croissance d'anciennes ou nouvelles économies occultes. Le scénario est toujours le même : « Et pourtant, des personnes du coin semblaient prospérer de façon mystérieuse, en dépit de ce pessimisme et de ces discours apocalyptiques et au milieu de cette économie de privations douloureuses. Nous avons montré ailleurs à quel point cet écheveau de circonstances a nourri l'envers brutal de l'économie occulte et suscité l'assassinat de sorcières supposées et de supposés ensorceleurs zombies. »

À lire
Jean et John COMAROFF : *Zombies et frontières à l'ère néolibérale : Le cas de l'Afrique du Sud post-apartheid* (Prairies ordinaires, Paris 2010)

LA RIPOSTE

On le voit, la matière zombie est éminemment politique. Elle parle sans cesse de ce qui, dans les effets du pouvoir sur le social, peut nous faire glisser vers des formes de vie comateuses pires que la vraie mort. L'anthropologie, la sociologie, l'économie politique étudient ces situations d'aliénation, de prolétarisation des cerveaux. Mais la culture populaire et particulièrement le cinéma de genre « zombies » a donné une représentation incontournable à cette menace latente, informelle, invisible qui cherche à englober, absorber, tirer vers le bas, anéantir. L'impact usant des politiques de domination est démasqué. La culture zombie (sur les zombies et nos relations à la zombification) permet de matérialiser une ethnologie des morts-vivants, de se forger une science spécifique, certes imaginaire, mais qui devrait, en nous alertant, donner envie de mixer ce savoir populaire avec d'autres plus savants, comme le font du reste Jean et John Comaroff à propos des expériences sud-africaines. Mais cela ne signifie pas que toutes les productions zombies (films, BD, jeux) soient nécessairement pourvues de cette dimension de critique du système de consommation dont le principe mortifère serait : on nous pousse à une consommation délirante qui se mord la queue, scie la branche sur laquelle la société de consommation prétend nous épanouir et nous conduit, inconsciemment, à dévorer la chair de nos semblables, sans aucun respect pour la vie, en générant des germes de zombification. Parmi toutes ces productions, il y a le pire et le meilleur, celles guidées par le souci de nous éclairer sur les dimensions cachées d'un danger réel, d'autres qui exploitent un créneau rentable de fans et qui, elles-mêmes, peuvent contribuer à rendre zombies ! Le danger est partout. À nous de voir.

Vaudou en Haïti

Comme l'indique Roger Bastide à propos du *candomblé* au Brésil ou de la *santeria* à Cuba, les cultes afro-américains sont plus que des survivances du passé africain des populations. C'est une organisation sociale et culturelle qui structure le mental de chaque individu dans une société où il est marginalisé, tenu à l'écart de l'économique comme du politique. Le cas du vaudou haïtien est bien évidemment proche de ces deux exemples, à quelques distinctions près. Originaires de plusieurs régions d'Afrique, du Golfe de Guinée aux rives du fleuve Congo, les esclaves embarqués de force pour Saint-Domingue (l'ancienne Hispaniola, sous la domination espagnole, et la future Haïti) emportaient avec eux pour seul bagage leurs différentes religions. Séparées à dessein, les différentes ethnies durent mélanger leurs langues et leurs religions, et s'adapter aux maîtres français. Le résultat de ces hybridations a produit une nouvelle langue, le créole haïtien (*kryol*) et une nouvelle religion, synthèse du catholicisme imposé et de traditions africaines, le vaudou. S'il a avant tout en occident un parfum de magie noire, entretenu en dehors d'Haïti par une littérature fantastique abondante, il répond sur place à une tout autre réalité. Exemple unique dans l'histoire des colonies du Nouveau-Monde, la république indépendante d'Haïti a été fondée après un soulèvement victorieux des esclaves noirs, prenant possession de l'île pour un siècle avant son invasion par les États-Unis. La recherche identitaire haïtienne a donc une longueur d'avance sur le Brésil ou les communautés noires d'Amérique du Nord, et le vaudou, quoique régulièrement interdit par les différents pouvoirs qui se sont succédé dans le pays, a de tout temps été la base de sa culture, de sa musique et de son organisation sociale. Le dictateur Duvalier en fera même un instrument capital de son régime

Benoit Deuxant

violent et corrompu, adoptant en public le personnage du Baron Samedi, figure sombre du panthéon vaudou, maître des morts et créateur de zombies, terrorisant le pays avec sa milice de volontaires, appelés les *tontons macoutes*, en référence aux croque-mitaines des croyances haïtiennes.

LE RÔLE DE L'INVISIBLE

Mais ces abus mis à part, le vaudou est tout simplement la religion du pays, à la fois système philosophique, culte, mode de vie et médecine du corps et de l'âme. C'est ce dernier aspect de thérapie qui marqua le plus les esprits occidentaux, impressionnés par l'intensité paroxystique, la violence symbolique de certaines cérémonies. Le vaudou fonctionne selon un système de possession, il envisage l'univers comme comportant, outre le monde des humains, un autre monde, miroir de celui-ci, régi par les invisibles, les *loas* (également appelés les *zanj* en créole), qui servent d'intermédiaires entre l'être suprême créateur du monde (le *bondye*) et les hommes, qui interviennent dans la vie de ces derniers en s'appropriant leur corps et de leur esprit au travers des rituels de transe. Entraînés par le rythme envoûtant des tambours et par les injonctions du prêtre (*houngan*) ou de la prêtresse (*mambo*) et de sa congrégation, les participants de ces rites se laissent un à un envahir par un *loa* parmi les dizaines d'esprits que compte le vaudou. « Chevauchés » par cet esprit, ils vont danser et chanter, parfois jusqu'à épuisement, et communiquer avec l'assistance, lui transmettre la parole du *loa*, dont ils adoptent la personnalité, la voix, les qualités ou les vices. La cérémonie terminée, ces possédés ne conservent généralement aucun souvenir de ce qu'ils ont dit ou fait. Trois obédiences se partagent les pratiques du vaudou, chacune avec leurs costumes, leur musique et leur liturgie, souvent alternées durant chaque cérémonie : Rada (descendant de l'ethnie Fon du Dahomey), Kongo-Pedro (ou congo-petwo, mélange de traditions bantoues du Congo et de rites locaux nés en Haïti durant l'esclavage) et Bizango (rites des sociétés secrètes). La cinéaste Maya Deren a magnifiquement documenté ces cérémonies, dont elle a tiré un livre et un film tous deux intitulés *Divine Horsemen*. Le film lui-même ne représente qu'un fragment de l'impressionnante quantité de matériel filmé à Haïti par l'artiste entre 1947 et 1954 ; elle y a enregistré des dizaines de cérémonies, soigneusement décrites et expliquées dans son livre, gagnant la confiance des prêtres et des fidèles par son intérêt sincère pour le vaudou tel qu'il est réellement vécu sur place. Mais le cinéma en donnera une tout autre image, insistant lourdement sur les aspects occultes du vaudou. Répercutant des rumeurs de seconde main, développant une vision exotique, outrée, tapageuse des traditions vaudous, fréquemment confondues avec le folklore magique du vaudou de La Nouvelle-Orléans et la sorcellerie du *hoodoo* du sud des États-Unis, et, en règle générale, préférant la version scandaleuse à l'idée de considérer le vaudou comme une religion à part entière. Plusieurs livres à succès capitaliseront ainsi sur ses aspects les plus fantastiques : la magie noire permettant de jeter des sorts au moyen d'une poupée représentant la victime, ou la pratique de la zombification, permettant à l'envoûteur de détruire la volonté d'un individu, d'en prendre le contrôle et de le faire travailler pour lui, dans sa mine et plus tard dans son usine.

NAISSANCE À L'ÉCRAN ET RECONNAISSANCE

White Zombie sera le premier film à explorer le thème du zombie. Tourné en 1932 par les frères Victor et Edward Halperin, il raconte l'histoire d'une jeune femme (blanche) interprétée par Madge Bellamy, transformée en zombie par un affreux sorcier vaudou, blanc lui aussi, joué par Béla Lugosi. S'il n'est pas à proprement parler un monument du cinéma, le film allait toutefois lancer plusieurs auteurs à l'assaut de la thématique, avec des bonheurs divers allant de suites peu inspirées d'une part, annonciatrices de la *zombiploitation* à venir, comme *Revolt of the Zombies* (1936) *ou King of the Zombies* (1941), à des chefs d'œuvres comme *I Walked with a Zombie* (1943) de Jacques Tourneur d'autre part. À l'exception de ce dernier, la plupart de ces films ont en commun de passer outre la composante haïtienne du vaudou, d'en ignorer l'aspect noir américain et de traiter le zombie comme un thème universel au même titre que le vampire ou le fantôme. D'autres livres et films reviendront plus tard sur cette composante haïtienne, notamment à l'époque de *Papa Doc* Duvalier. Ce sera le cas de Graham Greene qui situera l'histoire de son roman *The Comedians* (adapté à l'écran en 1967 par Peter Glenville avec Richard Burton, Elizabeth Taylor et Alec Guinness) à l'époque de la dictature de Duvalier et de Ian Fleming dont l'un des James Bond, *Live And Let Die* (tourné en 1973 par Guy Hamilton avec Roger Moore) aura pour cadre San Monique, île fictive qui déguisait à peine Haïti et sur laquelle régnait, avec l'aide du *Baron Samedi*, un cruel dictateur.

Aujourd'hui, après des années d'interdiction et de poursuites impitoyables par l'Église catholique, le vaudou haïtien est reconnu comme une religion par la Constitution, et, malgré l'absence de texte sacré, d'église centralisée ou de clergé hiérarchisé, est pratiqué par une grande majorité de la population, souvent en parallèle avec une autre religion. Les cérémonies vaudou s'ouvrent ainsi souvent par des prières catholiques ; les saints chrétiens y sont invoqués et se superposent parfois aux *loas* africains, certains d'entre eux sont devenus les deux visages d'une même figure, comme Dumballah le serpent, amalgamé à Saint Patrick, Papa Legba à Saint Pierre, ou Erzulie, la terre mère, assimilée à la vierge Marie. Toutefois, si le vaudou ne semble pas voir une concurrence dans les autres religions, l'inverse n'est pas totalement vrai, et les diverses églises évangéliques exportées en Haïti par les missionnaires américains ont repris le flambeau des catholiques dans la lutte contre le vaudou. Ils continuent à le décrire et à le stigmatiser comme un culte satanique aux pratiques diaboliques. Mais en dépit des attaques de ces fondamentalistes, le vaudou, ses rites, ses chants et ses danses, sont aujourd'hui reconnus comme une des richesses de l'île et sont étudiés et préservés dans toute leur diversité.

À lire

Roger BASTIDE : *Les religions africaines au Brésil – Contribution à une sociologie des interpénétrations de civilisations* (1960 – Puf / Dito, Paris 1998)
Maya DEREN : *Divine Horsemen : The Living Gods of Haiti* (McPherson, Kingston NY 1983)
Graham GREENE : *Les Comédiens* (1966 – Robert Laffont / Pavillons poche, Paris 2006)

Divers musiciens : *Rhythms of Rapture : Sacred Music of Haitian Vodou* (Smithsonian Folkways, 1995) – MF2085 + TÉLÉCHARGEMENT
Divers musiciens : *Angels in the Mirror : Vodou Music of Haiti* (Ellipsis Art, 1997) – MF2086
Divers musiciens : *Haïti : les 101 nations du vaudou* (Buda musique, 2005) – MF2088 + TÉLÉCHARGEMENT
Divers musiciens : *Spirit of Life : Haitian Vodou* (Soul Jazz, 2005) – MF2089
DRUMMERS OF SOCIÉTÉ ABSOLUMENT GUININ : *Voodoo Drums* (Soul Jazz, 2005) – MF2155
Maya DEREN : *Divine Horsemen : The Living Gods of Haiti* (États-Unis – tournage 1947-1954 – montage : 1985 DVD : Re:Voir, 2009) – TJ2555
Victor Hugo HALPERIN : *White Zombie* (États-Unis, 1932 – DVD : KVP, 2003) – VM5595
Peter GLENVILLE : *[Les Comédiens ou l'enfer d'Haïti]* (États-Unis / France, 1967 – VHS VF : MGM, 1986) – VC5542
Guy HAMILTON : *Live and Let Die* (Grande-Bretagne, 1973 – DVD et Blu-ray : MGM, 2000 et 2008) – VV3201

Marcher avec un zombie

Histoire d'un échange

Catherine De Poortere

« J'ai marché avec un zombie. C'est étrange de dire cela. » Distante, oblique, la voix qui prononce ces paroles paraît s'élever au-dessus de l'océan comme au-dessus d'elle-même, comme si l'océan renfermait la part anxieuse du récit dont la voix, apaisée, se serait détachée. Ensemble l'intonation, les mots, étranges eux aussi bien que, davantage peut-être, ironiques, annoncent le caractère équivoque d'un film où l'angoisse se montre tendre, et la tendresse fait peur. Seulement, si l'on s'en tient à la voix, si l'on se fie à elle et qu'on écoute, non pas ce qu'elle dit, mais ce que, *mi-voix* insidieuse, elle nous suggère, l'étrange apparaît comme une lucidité spéciale, reconnaissance de l'invisible, de l'inconnaissable qui affleure – à la déchirure.

Qu'est-ce encore que cette *mi-voix* qui laisse si calmement deviner ce qu'elle garde par-devers elle ? C'est, peut-être faudrait-il commencer par là, celle de Tourneur, son style, sa manière à lui de donner audience, en particulier dans ses premiers longs métrages, au spectateur. Sous-entendre pour susciter les questions. Peut-être fallait-il, comme Tourneur, être né, à peu de choses près, entre une scène de théâtre et un plateau de cinéma et entre deux pays, l'Amérique et la France ; peut-être fallait-il avoir fait ses écoles aux côtés d'un père cinéaste reconnu, mais sans génie et s'en approprier les gestes et les techniques comme on s'approprie un naturel : à force de travail ; en un mot, peut-être fallait-il connaître les ficelles avant la magie pour préférer garder l'image par-devers soi, la replier sur elle-même, l'exposer le moins possible. Peut-être : ayant cultivé l'aphorisme railleur plus que la mémoire exacte, doué d'une intuition toute personnelle, Tourneur n'a dévoilé de son métier qu'un certain goût pour la malice et quelques savoureuses anecdotes. Moins philosophe qu'artisan, son art minutieux du concret ne confère aux objets filmés qu'une présence indécise, hasardeuse. Ses frêles apparitions sont à la merci du moindre souffle d'ombre.

Tirer le meilleur parti des circonstances, c'est là, exemplaire, une autre facette du talent de Tourneur. Pour son second long métrage après *Cat People,* dans une semblable économie de moyens, mais toujours en profonde affinité avec son producteur Val Newton, il saisit l'occasion de modeler le film de zombies selon ses propres valeurs esthétiques. Il est vrai qu'introduit à peine une dizaine d'années plus tôt par *White Zombie* de Victor Halperin, le sujet est relativement neuf au cinéma. Des mains de Tourneur, le zombie reçoit une forme émouvante. Pâle jeune femme vêtue de blanc, la créature possède la beauté des amours perdues. L'effleurer du regard, c'est de l'horreur avoir la vision déchirante de tout ce qui lui a été pris. Grave et désespérante, la somnambule de Tourneur n'est pas très différente du *Zombie blanc* de Halperin, ni même, en substance, de *La Féline*, femme saisie et enfoncée dans un irréparable entre-deux, identitaire, émotionnel, moral, sexuel.

Jacques TOURNEUR : *I Walked with a Zombie* (États-Unis, 1943 – DVD : Éditions Montparnasse, 2003) – VV1031
Jacques TOURNEUR : *Cat People* (États-Unis, 1942 – DVD : Éditions Montparnasse, 2003) – VC1131
Victor Hugo HALPERIN : *White Zombie* (États-Unis, 1932 – DVD : KVP, 2003) – VM5595

LA VISITEUSE

I Walked with a Zombie se déroule sur l'île de San Sebastian, dans les Caraïbes. L'aventure nous est contée par Betsy – la voix – jeune infirmière reçue dans une famille de planteurs, les Holland. Ils sont deux demi-frères vivant auprès de leur mère, veuve. L'épouse de l'aîné, justifiant la présence de Betsy, est atteinte d'un mal étrange, folie pour les uns, envoûtement pour les autres. Sans attaches, semble-t-il, sur son sol natal, Betsy se trouve donc au mieux en terre inconnue, mais aussi, fait moins avouable, très à son aise dans ce climat de tensions exacerbées. L'époux de la malade, masquant morgue et cynisme sous une séduisante mélancolie, ne la laisse pas insensible. On comprend que dans cette intrigue shakespearienne, le chiffre deux se décline de tant de manières que l'on ne distingue guère, de ces rivalités sans cesse compromises et aussitôt relancées, que les seuils, les points de jonction. Dès lors, il n'y a pas vraiment à décider de quel côté l'on se trouve, réel ou imaginaire, raison, vice, splendeur, délice, dépression. Entre ces différents termes, les limites apparaissent, elles sont marquées, mais elles se retirent à mesure que l'on s'en approche. Pour le dire mieux, il n'y a pas de mélanges, mais une dynamique des contraires, aimants qui se contrarient. Première personne troublante et troublée, Betsy n'apparaît ni plus entière ni plus lisible que les faits qu'elle ordonne. Héritière compliquée de Jane Eyre, héroïne suffisamment intéressante, Betsy est d'une duplicité toute spéciale et ce jusque dans sa façon de s'acquitter de ses engagements voire, plus insidieusement, de satisfaire son inclination. À moins que son visage ne soit qu'ombre projetée d'une atmosphère diversement chargée. En cela, elle assume à merveille le rôle du visiteur qui polarise les fautes et les non-dits de ses hôtes. Son visage, même ramené à l'ombre qu'il concentre, est l'inverse de celui du zombie, figuration d'un refoulé.

QU'EST-CE QUI LES HANTE ?

Façonnés par le manque et l'échec comme autant d'ellipses et de mystères, les personnages de Tourneur sont surfaces peuplées. Les interroger, ce n'est pas se demander « qui les habite », mais « quoi, qu'est-ce qui les hante » ? La réponse se lit dans la chair meurtrie de l'île, San Sebastian, corps marqué par les souffrances de l'esclavage. Si les Holland portent le nom des Hollandais qui, cultivateurs de canne à sucre, ont fait venir leur main d'œuvre d'Afrique, il est remarquable qu'un film datant d'une époque où la ségrégation est encore en vigueur aux États-Unis et où le combat pour la décolonisation n'a pas encore été initié, évoque ces questions de façon aussi explicite. Face aux consciences se dresse, incontournable, Ti-Misery, totem sanglant de l'île, et c'est Saint Sébastien tel que conforme à la tradition, c'est-à-dire transpercé par une flèche, mais, variante significative, il a la peau sombre et les traits d'un esclave.

Cependant Tourneur n'est pas cinéaste à se contenter de signes simples dont le récit pourrait confisquer le sens. Portés à intensités égales, le sombre et

l'éblouissement sont parties d'une redoutable mécanique de l'apparition. Cette continuité en contrastes qui basculent les uns dans les autres mêle intimement sujet et forme, permettant une lecture double, voire renversée du récit. Faits et personnages ne sont pas des pièces à conviction, mais des émanations de l'ombre. La lumière est une force, un corps qui travaille les plans, qui organise l'histoire, met les êtres en mouvement. La caméra fixe moins les personnages et les événements auxquels ils se confrontent qu'elle ne semble vouloir les distraire.

En rester à ce constat formel serait réduire le film à un climat de rêve et de hantise auquel il ne donne cependant pas entière satisfaction. Surtout, ce serait ne pas voir affleurer, de ses strates ombreuses et nombreuses, cette lucidité qui s'attache au genre du mélodrame. Ce pan du récit, qu'on aurait tort de croire purement émotionnel, permet d'ébaucher une critique du système patriarcal sur lequel reposent tant la famille traditionnelle occidentale que la société coloniale.

Éveil sordide à la nuit, à l'obscur: cette tache aveugle que le zombie met en mouvement crée un vide, un appel d'air bienfaisant. Le rapport que Betsy noue avec le zombie pourrait constituer un centre d'attention privilégié en ce qu'il les libère l'une et l'autre, le zombie de cette zone intermédiaire qui le dépossède doublement, de la vie d'une part, mais également de la mort, Betsy des conventions auxquelles son sexe, sa fonction, sa classe la lient encore. Au terme de leur cheminement individuel, les femmes ont gagné en autonomie et en reconnaissance: la somnambule est rendue à elle-même, héroïne tragique tout entière vouée à l'amour; la mère accède à une autorité souveraine, qui, exagérée pour l'exemple, réconcilie morale, science et spiritualité; Betsy, bras du destin ou volonté en marche, incarne et dit à mi-voix cette belle énigme qu'est l'avenir.

À lire
Michael Henry WILSON : *Jacques Tourneur* (Centre Pompidou, Paris 2003)
Marcos UZAL : *Vaudou de Jacques Tourneur* (Yellow Now / Côté films, Crisnée 2006)

Looking for a Thrill

Rock, vaudou et cinéma de monstres : imagerie ou métaphore de contre-société ?

Noms de groupes (The Zombies, White Zombie, Zombie Zombie; Voodoo Queens, Voodoo Child, Voodoo Muzak, etc.), titres d'albums ou de morceaux, paroles de chansons, dessins ou photos de pochettes, costumes de scène ou de vidéoclips: les rapports entre le monde du rock (au sens large) et celui des monstres et du cinéma fantastique en général – et des zombies et du vaudou, en particulier – sont multiples et éclatés. Pour l'exprimer par une formule de circonstance, ça tire dans tous les sens. Mais au-delà de symptômes tels que le célèbre clip (ou court métrage) de quatorze minutes de John Landis pour la chanson « Thriller » de Michael Jackson, y a-t-il autre chose qu'un catalogue de codes, qu'un recueil de formes, qu'une imagerie? Si un groupe comme Iron Maiden traîne sur plus de dix ans (1980-1992) sa collaboration graphique avec le dessinateur Derek Riggs, c'est bien sûr en partie par calcul commercial (le personnage d'Eddie « The Head » est devenu, au même titre que la typographie du nom du groupe, un signe de ralliement pour ses fans), mais aussi le signe d'une adéquation profonde entre un univers pictural et un propos musical. Plus qu'une simple imagerie, sans doute un imaginaire. Et, au moins autant un univers de signes, de personnages et de postures face au monde qu'un stock de déguisements interchangeables.

HE WALKED ON GILDED SPLINTERS

S'il y a un musicien rock dont l'intérêt pour ces matières se rapproche un peu en intensité de l'approche au long cours des rites vaudou haïtiens par la cinéaste Maya Deren (cf. article de Benoit Deuxant), il s'agit probablement de Dr John. Né à La Nouvelle-Orléans en 1940, celui-ci va, de 1968 à 1971, sur les quatre albums *Gris Gris*, *Babylon*, *Remedies* et *The Sun, Moon and Herbs*, donner une impressionnante relecture syncrétique personnelle des rites, rythmes, systèmes de représentation mentale et musiques de la grande ville la plus caraïbe des États-Unis. Dans des morceaux tels que « Gris-Gris Yumbo Ya Ya », « Mama Roux », « I Walk on Gilded Splinters » (« J'suis the Grand Zombie / (...) / Walk thru the fire / Fly thru the smoke / See my enemy / At the end of da rope ») ou « Zu Zu Mamou » se mêlent de nombreuses composantes hétéroclites du folklore local: percussions d'inspiration africaine passées au filtre de Congo Square, emprunts aux cérémonies vaudou, costumes du Mardi Gras, discours et imprécations des harangueurs de *Medicine shows*, etc.

PSYCHOTRONICS

Quelques années plus tard, au sein des scènes proto-punk et punk américaines, les liens entre groupes rock et films fantastiques de série B ou Z vont se multiplier, marqués à la fois du sceau de l'évidence (une inclinaison, une curiosité, une affaire de goûts) et de

Philippe Delvosalle

À lire
Michael WELDON : *The Psychotronic Video Guide to Film* (1983 – St. Martin's Griffin, New York 1996)

celui d'un acte de refus et de contestation (un ennemi commun : la culture dominante, sa tiédeur, son côté prévisible et ronronnant). Parallèlement à la redécouverte de leurs ancêtres musicaux du côté du *garage* et des branches les moins domestiquées du rock'n roll, certains punks américains vont dénicher, archiver, documenter une histoire parallèle du cinéma de genre de leur pays. Ainsi, c'est Michael Weldon, batteur des Mirrors (formation-clé de la très importante scène de Cleveland, aux côtés de groupes tels que les Electric Eels, Rocket from the Tombs, les Dead Boys ou Père Ubu) qui, dès 1980, publie à New York le fanzine (puis le magazine et, enfin, l'encyclopédie) *Psychotronic* dédié « aux films traditionnellement ignorés ou méprisés par la critique *mainstream* » : les cinémas d'horreur, d'exploitation, de science-fiction, les films projetés dans les *grindhouses* et les *drive-in*.

GIVE THEM DANGER

À Cleveland à partir de 1975, officie au sein des Electric Eels un musicien, Nick Knox, qui deux ans plus tard va devenir batteur des Cramps, un groupe qui de « Zombie Dance » à « Voodoo Idol » et de sa participation à la bande originale de *Return of the Living Dead* (O'Bannon, 1984) à celle *The Texas Chainsaw Massacre 2* (Hooper, 1986), va entretenir de nombreux liens avec le monde du cinéma d'horreur. Le 13 juin 1978, alors que le groupe n'a encore sorti qu'un seul single, il donne en compagnie des Mutants de San Francisco un concert au State Mental Hospital de Napa, en Californie. Le concert est filmé en vidéo et au-delà de l'approximation d'une image qui en est encore à la préhistoire de son perfectionnement technologique, ce qu'il y a à voir est unique. Lux Interior ne met absolument pas d'eau dans son vin, hulule et se contorsionne comme pour n'importe quel concert. Des patients montent sur scène, en descendent, sont pris de spasmes, se figent face aux musiciens ou crient dans le micro, d'autres restent immobiles dans la fosse (un homme lit même le journal). L'hostilité en moins (ce qui, certes, n'est pas rien), il y a dans cette danse de Saint-Guy *psychobilly* comme la trace d'un réveil d'une autre humanité, avec d'autres corps mus par d'autres desseins, comme pour nous rappeler au passage que le zombie et le fou sont des concepts-boomerangs. Si le zombie c'est toujours d'abord l'autre, le miroir ne tarde jamais à pivoter sur son axe et à nous présenter sa face réfléchissante. Au-delà d'un brin de démagogie (« Nous sommes les Cramps. Nous avons roulé 3000 miles pour vous. Certains vous appellent des fous, mais, nous, nous n'en sommes pas sûrs »), il y a cette idée implicite que la musique et les gens sont plus excitants du côté des *freaks*, des monstres et de la marge qu'au centre de la majorité silencieuse. Comme ce concert de Suicide et des Cramps en 1976 dont Thurston Moore se souvient dans le documentaire *Looking for a Thrill* au cours duquel le public avait basculé des tables sur leurs flancs en guise de barricade pour se protéger d'Alan Vega ! « *Gimme Danger !* »

Merci à Yves Poliart et Emmanuel Levaufre

DR. JOHN : *Gris-Gris* (Atlantic, 1968) – XD875A
DR. JOHN : *Babylon* (Atco, 1969) – XD875S
DR. JOHN : *Remedies* (Atco, 1970) – XD875B
DR. JOHN : *The Sun, Moon and Herbs* (Atlantic, 1971) – XD875U
Divers musiciens (compilés par Michael WELDON) : *The Wild Wild World of Mondo Movie Music* (Ace, 1990) – Y9790
THE CRAMPS : *Songs the Lord Taught Us* (IRS, 1980) – XC803B
THE CRAMPS : *Live at the Napa State Mental Hospital* (enr. 1978 – DVD : Target, 2003) – XC804N

La politique de l'horreur selon George A. Romero

Yannick Hustache

En une poignée de films où gore, politique, action et humour trouvent un inattendu point d'équilibre, l'Américain Georges A. Romero redéfinit la figure du zombie de fond en comble. Une relecture « infectieuse » dont on n'a toujours pas épuisé les multiples interprétations, implications et davantage encore, les infinis prolongements.

Georges Romero est né à New York en 1940, mais son nom est davantage lié à la ville de Pittsburgh (Pennsylvanie) et à ses environs où ont été tournés bon nombre de ses films. C'est là qu'il fonde en 1967 la société Image Ten avec quelques amis (neuf, dont le scénariste John Russo) dans le but de réaliser des films à petit budget pour lesquels ils n'hésiteront pas à y aller de leur poche !

L'APOCALYPSE EST EN MARCHE RALENTIE

Leur premier long-métrage tourné en noir et blanc, *La Nuit des morts-vivants* sort en 1968. Il s'ouvre dans un cimetière par la visite tumultueuse d'un frère et d'une sœur devant la tombe paternelle. Un « individu étrange » apparaît et cause la mort du garçon et la fuite de la jeune femme qui trouve provisoirement refuge dans un chalet qu'un autre égaré (un noir) va transformer en bastion retranché. Au-dehors, les corps des décédés reprennent vie, investis d'intentions meurtrières. Marqué autant dans sa facture visuelle par l'esthétique documentaire issue du traumatisme de la guerre du Vietnam (cadrage « à l'arrache », caméra à l'épaule), qu'héritier d'un certain classicisme cinématographique des années 1950 ou 1960 (Romero se revendique d'Orson Welles et de Michael Powell), *La Nuit…* retrouve les accents catastrophés de fin du monde façon *Last Man on Earth* (1964), mais aussi un peu de l'esprit « potache et grotesque » propre aux productions E.C. Comics (victimes de la censure dès 1955). En vrai pragmatique, Romero présente son film comme une allégorie

inspirée de la nouvelle de Richard Matheson (*Je suis une légende*, adaptée par trois fois au cinéma, voir dossier), autrement dit, une humanité résiduelle, à bout de souffle, incapable de s'adapter à un changement fondamental. Un bouleversement provoqué par la multiplication des morts-vivants ou zombies, ces cadavres animés d'un simulacre de pulsion de vie (on parle ici de « vivacité » et là, de réflexe instinctif premier) et dont les fonctions vitales se réduisent à un irrépressible besoin de se repaître de chair humaine, et métaphoriquement de se reproduire (toute morsure, même légère, est une « zombification » annoncée). Il ne peut être arrêté, bien qu'il craigne le feu, que par la destruction du siège de ses fonctions motrices (le cerveau). Sa décrépitude physique et son « intelligence primitive » rendent ses agissements prévisibles, mais les zombies ont tendance à se regrouper en masses mouvantes, soumises à un principe permanent d'expansion et donc impossibles à éradiquer. Mouvement qu'alimente aussi le flux de passés à trépas de façon naturelle qui ne peuvent plus « trouver le repos éternel des corps ». L'origine de cette apocalypse au pas ralenti n'est jamais établie (rayonnements d'un satellite défectueux, un virus, l'enfer « plein »)… mais ce qui importe davantage, c'est que le zombie est un état de fait qui change tout, la marque tangible d'une réalité implacable pour une humanité en sursis.

Et de fait, si la figure décatie et interchangeable du zombie peut sans trop de mal revêtir le masque de (presque) tous les exclus (pauvres, minorités raciales…) de la Terre ou illustrer de façon mordante quelques effets « induits » de la logique capitaliste poussée dans ses ultimes retranchements sur la psyché humaine (voir plus bas), Romero instille, par un subtil jeu de miroirs à peine déformants, les éléments d'une critique sociétale sans concessions, rapidement gagnée par le désenchantement né d'un changement social radical entrevu, mais qui ne s'est pas produit dans les années 1970.

C'est que cette « humanité résiduelle » n'est pas belle à voir. Incapable de s'adapter à la nouvelle donne, elle ne réagit qu'en laissant libre court à la violence ou en continuant à se fier à de vieux réflexes défensifs désormais inopérants. D'où cette introuvable solidarité entre des survivants en sursis qui ont tendance à s'enfermer dans un espace fortifié (motif commun à toute la filmographie de Romero), à veiller jalousement sur des biens désormais sans valeur, ou à retourner leurs armes contre « les leurs ». Dans *La Nuit…*, l'autorité publique a été déléguée à une meute de *rednecks* qui dézinguent à tout-va et tuent le seul personnage censé (un noir) du film, unique rescapé d'un assaut zombie qui a par ailleurs englouti toutes les formes représentatives des structures sociales de l'ancien monde : un couple (brûlé) et une famille (dévorée par leur fille).

ZOMBIE, LE CLASSIQUE

D'un cinéma fantastique aux effets plus suggérés que montrés, Romero passe à un gore plus explicite aux couleurs vives en 1978 avec un *Zombie* (*Dawn of the Dead* aux États-Unis) qui s'attache au périple d'un quatuor dysfonctionnel (trois hommes et une femme) depuis des studios de TV gagnés par la panique d'un monde qui s'effondre, jusqu'à un méga centre commercial qu'ils arrachent provisoirement à des zombies qui y reviennent en nombre, comme stimulés par un réflexe consumériste « inné » plus fort que la mort ! Mais Romero évite le schématisme de la dénonciation anticapitaliste univoque – le cinéaste s'est toujours refusé à une lecture trop interprétative de son travail – et montre combien l'avidité des hommes, combinée à une irrépressible inclinaison à la violence mène à la fois à la « chute » (par morsure) de deux des nouveaux maîtres des lieux et à une attaque orchestrée par une bande de pillards qui s'achève sur un massacre, et ce, même si le film se referme sur une fin entr'ouverte, la fuite des deux survivants (un noir, la femme) en hélico. *Zombie* peut dérouter par son alternance d'instants de quiétude artificielle (le môle illuminé mais déserté) et des moments de dévoration très explicites auxquels s'ajoutent moult crânes explosés et quelques pincées d'un humour franc, pour le moins inattendu ! Les zombies semblent gagner la partie alors que les vestiges des pouvoirs encore en place organisent le confinement des rescapés ou étalent leur pleine impuissance (à la TV, certains prônent de (se) nourrir les morts-vivants).

JOUR DES MORTS-VIVANTS

Impuissance qui est au centre *du Jour des morts-vivants* (1985) où deux factions humaines cohabitent difficilement dans les sous-sols d'une ancienne base militaire en Floride, sans plus de nouvelles d'un monde extérieur qui paraît être devenu un « territoire zombie ». Les soldats attendent des scientifiques qu'ils trouvent dans les plus courts délais, un moyen de contrecarrer la pandémie tandis que ceux-ci, par l'entremise de la figure du docteur « Frankenstein » Logan tentent de domestiquer les zombies. L'un de ceux-ci, Bub, semble effectivement doué d'émotions et même capable d'apprentissage ! C'est la bonne idée d'un film « fauché » qui trouve sa porte de sortie (après carnage) par ses bornes teintées d'onirisme : il s'ouvre sur un cauchemar et se referme sur une vision paradisiaque. Le personnage central du film est cette fois une femme (Lori Cardille, secondée par un noir) et le courroux de Romero s'abat à présent allégoriquement sur cette guerre froide dont aucun camp ne trouve grâce à ses yeux.

TERRITOIRE DES MORTS

Le politique qui percole littéralement du *Territoire des Morts* (2005), où une cité fortifiée, une sorte de reproduction miniature de l'ancien monde et de ses travers (corruption, mensonge et division en classes sociales), survit en organisant le pillage systématique du « zombie land » et en agitant le vieux spectre de l'éden capitaliste (la zone centrale, « Fiddler's Green », réservée à une élite fortunée) au-devant de ghettos de démunis, qui font par ailleurs office de pare-feu à une invasion de morts-vivants. Mais, à sa tête, Kaufman (Dennis Hopper) a du souci à se faire avec les pilleurs autrefois placés sous sa coupe qui lui dérobent « Dead Reckoning », une sorte de train blindé sur roues. Conflit qui sera le détonateur d'une nouvelle marée de zombies qui

George A. ROMERO : *The Night of the Living Dead* (États-Unis, 1968 – DVD : Neo Publishing, 2006) – VN72344
George A. ROMERO : *Dawn of the Dead* (États-Unis, 1978 – DVD : Gaumont, 2003) – VZ5763
George A. ROMERO : *Day of the Dead* (États-Unis, 1985 – DVD : Opening, 2011) – VJ0244
George A. ROMERO : *Land of the Dead* (États-Unis, 2005 – DVD : Paradiso, 2006) – VT0017
George A. ROMERO : *Diary of the Dead* (États-Unis, 2007 – DVD : Paradiso, 2008) – VC0696
George A. ROMERO : *Survival of the Dead* (États-Unis, 2009 – DVD : Paradiso, 2010) – VS1036

À lire
Collectif (dir. Jean-Baptiste THORET) : *Politique des zombies. L'Amérique selon George A. Romero* (Éditions Ellipses, Paris 2007)

pour la première fois, offrent clairement des signes d'organisation et de coopération et même la figure d'un leader (Big Daddy, qu'on ne voit jamais « mordre »). Nanti cette fois de moyens à hauteur des ambitions du cinéaste, Land of the Dead est davantage un film d'action horrifique typiquement romerien avec ses scènes de dévoration explicites et ses 1001 manières de se débarrasser des morts-vivants qu'un spectacle explicitement gore et l'Américain fait de plus en plus s'estomper la barrière vivants/zombies. Ces derniers conservent certains traits grossiers de leur existence antérieure et, une fois Fiddler's Green conquis, laissent pour la première fois filer les rescapés (les pauvres, qui enfin ont eu leur révolution).

CHRONIQUE DES MORTS-VIVANTS

Romero fait ensuite une curieuse volte-face en 2008, en tournant *les Chroniques des morts-vivants (Diary of the Dead)* qui revient rétroactivement sur *« la nuit où tout a changé »*. Filmé de façon subjective (camera à l'épaule) et chevillé au périple d'un groupe d'étudiants qui réalise un petit film d'horreur fauché puis tente d'enregistrer le chaos et ses conséquences concrètes, *Les Chroniques…* se veut une critique d'un monde où l'hypermédiatisation rend la vérité toujours plus insaisissable. On n'apprend rien que l'on ne sache déjà sur les zombies si ce n'est que Romero réévalue, chiffres à l'appui, la vitesse de propagation de la contamination à l'aune de la rapidité de l'information sur l'internet. Mais, malgré un humour toujours au taquet (Romero en commissaire de Police !), des habituelles scènes de dézingage / morsure (à nouveau sur un mode moins démonstratif) et des figurines féminines au premier plan, il apparaît que le cinéaste évolue à présent dans une logique feuilletonesque recyclant avec habilité un lot habituel de motifs cinématographiques immédiatement identifiables : l'espace cloisonné des vivants, les « hardes » zombies, l'égoïsme endémique des hommes…

Même topo pour *Survival of the Dead* (*Le Vestige des morts-vivants* en 2009) qui pourrait être un exemple de western-zombie au départ d'un groupe de militaires à peine entrevus dans le précédent (spin-off ?). Une histoire de rivalité ancestrale entre deux vieilles familles qui s'affrontent sur la question des morts-vivants sur une île aux splendides parures automnales. Un clan veut les abattre et l'autre apprendre à vivre avec eux (en les enchaînant). De facture « romerienne classique », *Survival…* met en avant un nouveau type de « vivant » (le *geek* méthodique) et affirme la surprenante gémellité existant entre humain et zombie au travers d'une double figure féminine. Avant de s'achever sur une nouveauté de taille, des zombies ingérant de la chair animale… Affaire à suivre !

Je suis une légende

La connexion vampires et contamination

« La puissance du vampire tient à ce que personne ne croit à son existence. »
*(*Dracula*, de Bram Stoker, cité dans* Je suis une légende *de Richard Matheson)*

Lorsqu'il parle des origines de son film *La Nuit des morts-vivants*, le film qui allait définir le personnage du zombie pour quelques décennies, George Romero raconte avoir basé son scénario sur une nouvelle qu'il avait lui-même écrite, et qu'il avoue être en grande partie un plagiat du livre *Je suis une légende* de Richard Matheson. Écrit en 1954, c'est l'histoire d'un survivant, dernier être humain vivant sur une terre peuplée de monstres assoiffés de sang. Tandis que ceux-ci se cachent le jour, et la nuit sortent pour assiéger sa maison, lui part chaque matin comme à la chasse, les débusquant dans leur nid et les tuant un à un. Si l'on doit créditer Romero d'avoir choisi pour sa version de faire de ces monstres des zombies, Matheson avait lui choisi d'intégrer dans son roman deux thèmes disparates : l'épidémie et le vampire. C'est chez lui une pandémie qui a ravagé la planète et a transformé sa population en mutants présentant tous les symptômes du vampirisme : ils se nourrissent de sang, sont allergiques à l'ail, aux crucifix, à la lumière, et renaissent après leur mort si on n'a pas pris la peine d'utiliser la technique consacrée du pieu fiché dans le cœur. Quoique les origines du germe coupable restent jusqu'à la fin un mystère, il a cherché à donner à cette nouvelle apocalypse une explication rationnelle, scientifique, et son personnage refuse les interprétations mystiques des fanatiques religieux qui ont vu dans la fin de leur monde une punition divine à accepter. Mais le thème le plus intéressant du roman est sans doute le fait qu'à son tour le survivant lui-même, en tant que dernier représentant de son espèce, devient un monstre aux yeux des vampires. La fin du livre montre ainsi les doutes du « héros » rétrogradé en chimère, croque-mitaine des nouveaux occupants de la planète, condamné à sa mort à ne plus devenir qu'une légende.

Ce retournement de situation, où l'on apprend à voir l'humain à travers le regard du vampire et à inverser le rôle de la victime et du tueur, du survivant et du monstre, est ce qui fait du texte de Matheson bien plus que la simple histoire d'un homme assiégé. Il demande au lecteur de passer outre les différences entre les protagonistes et d'au moins envisager chacun des points de vue. Quitte à ne pas l'accepter par la suite. Cette inversion est une thématique qu'aborde souvent, et fort bien, le fantastique, et beaucoup finissent ainsi par sympathiser avec le monstre, à se prendre d'affection pour Dracula, pour la créature de Frankenstein, ou pour Godzilla.

Benoit Deuxant

À lire
Richard MATHESON : *Je suis une légende* (Gallimard / Folio science-fiction, Paris 2001)

Ubaldo RAGONA : *L'ultimo uomo della Terra [Je suis une légende]* (Italie / États-Unis, 1964 – DVD : Wild Side, 2011) – VJ0252
Boris SAGAL : *The Omega Man [Le Survivant]* (États-Unis, 1971 – DVD : Warner, 2003) – VS7496
Francis LAWRENCE : *I Am a Legend [Je suis une légende]* (États-Unis, 2007 – DVD et Blu ray : Warner, 2008) – VJ0116

Le roman de Matheson, outre le détournement qu'en fit Romero, a été porté trois fois à l'écran, en 1964, en 1971 et en 2007. Chacune des quatre versions (en comptant le livre lui-même) donne une nouvelle vision du thème, avec des différences quelquefois énormes entre elles, qui sont à attribuer au réalisateur, à la maison de production, au public visé, à l'époque de sa sortie, etc. Cette fameuse inversion de perspective est ainsi traitée de manière assez dissemblable. La première version, celle d'Ubaldo Ragona, est la plus fidèle au roman de Matheson, qui a d'ailleurs collaboré au script, même s'il s'est dit déçu du résultat final. Vincent Price y interprète un survivant très digne, scientifique et mélomane, qui affronte des monstres qui préfigurent déjà les zombies de Romero. Lents et stupides, ils tirent leur force de leur nombre, et sont très éloignés des vampires du livre. La fin voit le héros plonger dans la folie qu'il avait évitée jusque-là, malgré son isolement, et proclamer dans un dernier souffle, alors qu'il est abattu par les monstres, qu'il est le seul vrai être humain de la planète, le « dernier homme sur terre ». La seconde adaptation, réalisée cinq ans plus tard, prend, elle, ses distances avec l'original. Le héros est cette fois Charlton Heston, qu'on voit rouler à travers les rues dévastées de sa ville, mitrailleuse en main, tuant du vampire à tout va, sans le moindre doute ou regret. Porte-parole de l'Amérique armée, fière de ses certitudes, sûre de son bon droit, il est bien loin des faiblesses et des hésitations des autres versions du personnage. La révélation finale ne sera pas spontanée, elle lui sera imposée.

Avec la troisième adaptation, Lawrence éloigne encore le scénario de l'histoire du livre. C'est cette fois Will Smith qui combat les « créatures de la nuit », mais dans le noble but de les soigner. La pandémie a ici une origine connue : une expérience scientifique qui a mal tourné, et qu'il espère résoudre au prix de nombreux tests sur des créatures qu'il capture vivantes. Outre quelques tonalités religieuses incohérentes (« ce n'est pas dieu qui a provoqué cela, c'est l'homme »), le film se distingue encore des autres par son ambiguïté. Le héros alterne les crises de conscience, les coups portés à sa foi, et passe d'une attitude humanitaire envers les mutants à une folie meurtrière qui manque de lui être fatale. Bien dans le ton de notre époque, il ne cache pas ses faiblesses, ses doutes. Mais le premier montage du film allait semble-t'il trop loin dans l'acceptation d'une nécessaire cohabitation entre les créatures de la nuit et celles du jour, les survivants. C'était en tout cas la fin originale du film avant qu'un panel de crétins ne convainque Warner Bros de demander une autre conclusion au film. À l'opposé de la thématique du livre, la version qui a été projetée dans les cinémas montre l'humanité prête à se battre jusqu'au bout, sans le moindre remord, sans le moindre doute. Cette version est assez révélatrice, le public a ainsi préféré voir mourir Will Smith en martyr, plutôt que d'accepter le dénouement réel du livre et toutes ses implications dérangeantes. Bien davantage qu'à une remise en question de l'humanité, c'est à la naissance d'un mythe guerrier à laquelle on assiste, et, lorsque résonnent les derniers mots du film et qu'on entend la voix off de la survivante Anna déclamer « c'était son histoire, c'était sa légende », on y sent pointer une soif de vengeance.

Rages et apathies

Corps social et corps de l'individu dans quatre films de contamination.

Philippe Delvosalle

En 1956, presque à équidistance (temporelle) de *I Walked with a Zombie* (Tourneur, 1943) et de *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), Don Siegel tourne, entre thriller haletant et fable humaniste s'attardant sur les sentiments et les peurs de ses personnages, *Invasion of the Body Snatchers*. Au sens strict, il ne s'agit bien sûr en rien d'un film de zombies mais bien, avec une douzaine d'années d'avance et un certain décalage (presque comme un négatif : le calme au lieu de la sauvagerie, la fuite plutôt que la riposte violente, etc.) par rapport au genre que Romero va créer avec *La Nuit des morts vivants* et ses suites, d'un de ces films de contamination dans lesquels l'Humanité (ou une petite communauté au sein de celle-ci, qui prend alors à la fois valeur d'échantillon et de métaphore « du tout par la partie ») se voit frappée d'un fléau d'ordre viral qui la déshumanise à vitesse exponentielle, scindant irrémédiablement sa population entre infectés (de plus en plus nombreux) et survivants (en sursis). S'inspirant du feuilleton de science-fiction *The Body Snatchers* de Jack Finney, le film de Siegel raconte comment les habitants de la petite ville de Santa Mira en Californie sont progressivement remplacés, au cours de leur sommeil, par des doubles d'eux-mêmes, en tous points identiques aux humains qu'ils étaient mais désormais dépourvus d'affects et de sentiments (mais donc aussi, de doutes, de peurs et de tracas). La mutation amène ici ses victimes à renaître du côté d'une ultranormalité, d'une humanité hagarde, souriante et consentante, littéralement végétative, où l'on a pu aussi bien voir une allégorie du communisme que du maccarthysme ou de la société du confort et de la consommation.

ARMES BACTÉRIOLOGIQUES

En 1973, George Romero tourne *The Crazies*, une sorte de brouillon rural de *Dawn of the Dead* (1978),

dans lequel, suite à la chute d'un avion militaire, les 3613 habitants de la petite ville d'Evans City en Pennsylvanie, sont exposés via la nappe phréatique et le réseau de distribution d'eau courante à une arme bactériologique qui provoque soit leur mort rapide, soit la folie (généralement assez douce et devenant violente plutôt par autodéfense). Contrairement aux autres exemples repris dans cet article, Romero ne s'embarrasse pas de préliminaires (au bout de deux ou trois minutes, un homme a déjà tué sa femme et mis le feu à la laiterie qu'il exploite). Ce n'est pas la dérive progressive de la « normalité » vers son dérèglement qui intéresse le réalisateur de Pittsburgh, mais le dérèglement de ce dérèglement: comment sous couvert de maintien de l'ordre se met en place la spirale du désordre, du chaos et de la violence. La ville est placée en quarantaine par des militaires en combinaisons de décontamination, dépourvus d'identité humaine par le masque à gaz qu'ils portent tous et qui n'hésitent pas à appliquer l'ordre « une sommation, un tir ». Les lignes téléphoniques sont coupées, les ondes radio sont brouillées. Lors de razzias, les civils sont arrêtés dans les fêtes, les églises et les chambres à coucher, interceptés lors de barrages routiers ou traqués dans les bois, pour être rassemblés dans l'enceinte du lycée. La guerre du Vietnam est passée par là (il est dit que deux des personnages principaux en sont revenus) et quelques mois plus tard (le film sort aux États-Unis en mars 1973), lors du coup d'État au Chili, les troupes de Pinochet rassembleront les opposants dans les stades. Comme souvent chez Romero, la menace vient autant des forces de l'ordre censées gérer la crise ou des divisions et rivalités internes à la communauté des survivants que des infectés eux-mêmes.

GREFFES ET DÉRAPAGES

À la fin de *Rabid* de David Cronenberg en 1977 on retrouve cette ambiance d'état de siège et ces mêmes soldats en combinaisons blanches, sur les marchepieds à l'arrière de camions poubelles dont le simple cortège nocturne à travers les rues de la grande ville suffit à faire froid dans le dos. Si la manifestation de la maladie (une variante fulgurante de la rage) paraît aux antipodes de l'apathie des « renaissants » de Finney et Siegel, son origine (si l'on accepte l'image d'un passage du corps social au corps de l'individu) n'est pas sans rapport: c'est via la greffe, par un chirurgien esthétique, d'un petit bout de quelques centimètres carrés de peau « traitée pour qu'elle devienne morphologiquement neutre » sur le corps d'une accidentée de la route (Marilyn Chambers, déjà corps central dans *Behind the Green Door* des frères Mitchell) que l'épidémie est mise en branle. La neutralité, la perte de spécificité et l'apparente interchangeabilité sont les grains de sable qui grippent les engrenages de la machine humaine (corporelle ou sociale) et l'amènent à dysfonctionner encore davantage qu'auparavant. Dans *Shivers*, le film-frère de *Rabid*, réalisé deux ans auparavant par le cinéaste canadien, on retrouve cette thématique très cronenbergienne de la greffe et de l'expérience médicale qui dérape: le Docteur Hobbes, déçu de la perte d'animalité de ses contemporains et de la déconnexion croissante entre leur tête et leur bas-ventre, a inoculé à une jeune étudiante un parasite « mélange de maladie vénérienne et d'aphrodisiaque » pour titiller sa libido. Mais qui dit appétit sexuel débridé ne dit ni abstinence, ni monogamie et, à six ans de la divulgation publique des premiers cas de sida, Cronenberg orchestre une frénétique pandémie sexuelle. Comme dans les films de zombies, dans les films de contamination, la donnée territoriale est souvent fondamentale et une des trouvailles à la fois scénaristique et formelle de *Shivers* est de situer toute l'action dans l'architecture années 1970 du « grand vaisseau » Starliner de Montréal, sorte de ville dans la ville, de paquebot terrestre pour habitants fortunés avec golf, piscine, commerces, cabinets de dentiste et de généraliste… et parking souterrain où, à la fin du film, se formera un autre convoi automobile lourd de sens…

Don SIEGEL: *Invasion of the Body Snatchers* (États-Unis, 1956 – DVD: Éditions Montparnasse, 2000) – VI5032
George A. ROMERO: *The Crazies* (États-Unis, 1973 – DVD: Wild Side, 2004) – VX1951
David CRONENBERG: *Shivers* (Canada, 1975 – DVD: Metropolitan / Seven Sept, 2003) – VX1925
David CRONENBERG: *Rabid* (Canada, 1977 – DVD: Metropolitan / Seven Sept, 2003) – VX1925

Pas de repos pour les damnés !

Yannick Hustache

De la BD à la série télévisée

Si l'adaptation télé du *comic book* de Robert Kirkman s'écarte rapidement sur le plan narratif de son modèle original, il en conserve néanmoins les fondamentaux: un groupe de rescapés qui tente de rebâtir un embryon de société après une apocalypse zombie. Une relecture d'un mythe américain fondateur qui ne s'effraie plus de sa face la plus obscure: la violence.

Devenu au fil des 14 tomes parus à ce jour (première traduction française en 2003), l'un des plus inattendus succès de librairie, surtout auprès d'un public néophyte qui goûte d'habitude peu au *comic*, au noir et blanc et à la science-fiction option gore, *The Walking Dead* reprend une situation typiquement « romerienne » et la transpose dans un canevas de type périodique ouvert, la série se poursuivant tant que l'éditeur y trouve son compte. Un policier, Rick Grimes, blessé par balle, se réveille à l'issue d'un long coma seul au sein d'un hôpital en lambeaux et constate que le monde qu'il a connu est « abandonné » et foulé par des cadavres déambulant à la recherche des vivants pour se nourrir de leur chair. Rick retrouve sa femme et son fils, ainsi qu'une poignée de rescapés et ils se mettent en quête d'un espace « préservé », ou qui à défaut de l'être, leur permettrait toutefois un simulacre de vie en société.

Diffusée sur les écrans TV américains en octobre 2010, *The Walking Dead* est une mini série de six épisodes réalisée par Frank Darabont (*La Ligne verte*) avec

le concours de Kirkman lui-même, chose rare dans la jungle des adaptations BD (l'auteur culte Alan Moore – *Watchmen, From Hell* – par exemple, refuse que son nom soit associé à des « dérivés cinématographiques »). Alors que le zombie, ici dans sa déclinaison « lente » bien que ponctuellement capable d'accélération, est devenu un motif scénaristique banalisé au cinéma, il est, chez Kirkman et donc dans la série, relégué à l'arrière-plan et structurellement confiné dans les traits d'une créature à « *manifestation* » spontanée (il sort du néant), interchangeable (faciès purulent rarement caractérisé), implacable (toute morsure fait de vous un mort-vivant) et massive (il est rarement seul), évoluant dans une sombre toile de fond à jamais et partout menaçante. Bien plus, l'Américain s'attache à des personnages « en vie » qui évoluent dans un espace presque entièrement vierge de toute « présence humaine » à la façon des pionniers du Nouveau Monde qui tentaient de se forger un nouveau destin sur une terre inconnue source de dangers. Menace extérieure certes mais aussi et avant tout – et c'est là tout le sel de *The Walking Dead* – interne. Le mode d'emploi pour qu'un « être ensemble » fonctionne sans trop d'accrocs n'existe pas, et à chaque fois, de puissants courants centrifuges viennent mettre à mal une cohésion sociale fondée sur la seule nécessité d'une survie à tout prix. Réduits à une existence de charognards errant sur les vestiges d'un monde en ruine aux ressources de plus en plus raréfiées, certains survivants se voient obligés (de), ou préfèrent se la jouer solo ou à 2-3, plutôt que de se joindre à un groupe qui, même s'il augmente les chances de survie de tous, risquerait de réinstaurer la primauté de la loi du plus fort dans son fonctionnement! Tant dans la BD que le feuilleton, c'est parce que Rick est familiarisé avec le fonctionnement des armes – il se trimballe même avec un sac qui en est plein dans le pilote de la série – et apte à faire face au danger, qu'il est tacitement accepté pour un temps comme leader, et non parce qu'il représenterait un reliquat de l'autorité de l'avant-apocalypse zombie. Si dans le *comic*, il sort rapidement des limites du « héros » politiquement correct, à la télé, il faut attendre l'ultime épisode de la saison 1 pour que, de ses doutes et de ses choix discutables, germe la contestation. On peut déplorer que Darabont ait arrondi, voire dilué, la caractérisation des personnages de Kirkman et fait porter la charge de la « face obscure » de l'humanité presque exclusivement sur deux frères chargés de tous les défauts – appétence pour la violence, racisme, absence de pitié – mais, paradoxalement « adaptés » à la situation générale, tout en posant les cailloux d'une histoire qui s'inscrit clairement dans la durée, chaque épisode constituant un tout, bien qu'inséré dans la trame d'un récit évolutif. Semblable unité de lieu, dans et autour d'Atlanta pour les deux *Walking Dead*, mais entame de la période hivernale pour le *comic book* contre canicule estivale à l'écran. Outre « l'héroïsation » partielle de l'ancien policier, Darabont fait aussi le choix de maintenir en vie l'ancien collègue de Rick, Shane, qui a eu une liaison avec sa femme durant son absence, et qui meurt abattu par son très jeune fils dans la BD. Un évènement qui sert de détonateur à une violence parfois paranoïaque (vengeance, torture, etc.) qui n'épargne presque aucun protagoniste, en particulier Rick, et à laquelle se substitue par contre dans la série, une tension sourde qui conduit certains rescapés aux portes de la folie. C'est aussi cette acrimonie constante entre vivants qui rend menaçantes (à l'égal du « zombie land ») les oasis « temporaires » où échouent le noyau fluctuant de survivants (présenté en page de garde). Une ancienne prison, une ferme, un village fortifié, aucun lieu n'est sûr, ni au-dedans, ni au-dehors…

À ce dispositif « en dur », Darabont préfère la souplesse d'une caravane de véhicules légers cherchant l'Eden, caravane pouvant rappeler celles des conquérants du Far West, mais à l'aune des réalités sociologiques de l'Amérique d'aujourd'hui ; avec ses minorités obligées (afro-US, asiatiques) et ses rôles sociaux redéfinis (femmes au premier plan). Les composantes habituelles du folklore zombie (têtes éclatées, scènes de dévoration, corps en décomposition…) sont pour l'essentiel bien utilisées et se doublent de quelques observations inédites (le cerveau d'un zombie au scanner). Bon point en sus de ses nombreux signes d'allégeance au genre, Darabont retarde au maximum l'apparition du premier zombie, tout en semant moult indices morbides l'annonçant.

À lire
Robert KIRKMAN : *Walking Dead* [14 épisodes à ce jour en français – Delcourt / Contrebande, Paris 2007-2011]

Frank DARABONT : *The Walking Dead* (États-Unis, 2010 – DVD : E1 Entertainment, 2011) – VW0114

Casser du zombie

Jeux vidéo

Thierry Moutoy

Rencontrer la mort est chose courante dans un jeu vidéo. Mais dès que les morts se (re)mettent debout et commencent à baragouiner, n'importe quel joueur aura le réflexe inné de chercher un objet contondant, souvent une batte de base-ball, pour repousser cette armada envahissante, désordonnée et bruyante. Le jubilatoire prend le dessus sur le sens moral. Après tout, tuer un zombie n'est pas aussi immoral que tuer un être humain. Ces dernières années, le zombie est devenu l'ennemi le plus populaire dans les jeux vidéo. Mais qu'est-ce qui nous attire donc dans ces ennemis godiches, lents et maladroits ? Est-ce le sentiment de supériorité intellectuelle et physique ? Sauver l'humanité d'une menace, le fameux eux ou nous ? Combattre des vagues infinies d'ennemis ? Ressentir le côté chaotique du combat ?

Le zombie a trouvé refuge dans le jeu vidéo en 1986 avec le premier titre d'un nouveau développeur français, Ubisoft, nommé so(m)brement *Zombi*. Ce dernier narre l'histoire de quatre jeunes gens piégés dans un supermarché envahi de zombies. Il est suivi de très près par le premier opus de la série *Castlevania*, devenue emblématique depuis lors.

Il faudra attendre six ans pour revoir un zombie sortir de terre et narguer à nouveau un joueur dans *Alone in the Dark*, le titre à l'origine du genre *survival horror*. Celui-ci servira de source d'inspiration à une autre série phare, *Resident Evil*, développée par Capcom et particulière à plus d'un titre. Premier jeu vidéo à expliquer l'origine de l'infection (une expérience pharmaceutique qui tourne mal), il nous fait

prendre conscience que derrière un zombie se cache initialement un être humain en insérant dans l'aventure des carnets et des journaux personnels qui permettent de reconstituer la chronologie des événements antérieurs à la catastrophe.

Il faudra attendre 2006 pour voir arriver une vague de fraîcheur putride signée encore une fois Capcom. Leur progéniture, *Dead Rising*, ressemble à un fils caché et déluré de Romero. L'action prend place dans un centre commercial; un photographe se retrouve enfermé avec une armée de zombies à ses trousses et quelques survivants (dont un caniche) qui se frayent un chemin à grands coups de guitare et autre tondeuse à gazon. Deux ans plus tard c'est au tour de l'éditeur Valve (*Half-Life*) de nous pondre un jeu de morts-vivant: *Left 4 Dead*. Malgré son scénario basique (une épidémie massive aux États-Unis) et son côté linéaire (se rendre d'un point A à un point B en évitant de se faire mordre), il se démarque par son mode multi-joueurs. Pour la première fois, le *gamer* ne se retrouve plus seul face une armée de zombies. Plus récemment, *Rockstar Game* (GTA) a proposé une suite fort peu conventionnelle à son excellent titre *Red Dead Redemption*, un western de très bonne facture. Cet opus, sous-titré *Undead Nightmare*, nous offre un supplément cervelle de zombie dans notre sauce spaghetti. Même la série *Call of Duty*, qui met en scène des conflits mondiaux et réalistes, lorgne du côté *zombiesque* en intégrant en bonus dans certains épisodes une touche fantastique.

Au rayon des nouveautés, les derniers titres en date sortent aussi du lot. *Dead Island* fit parler de lui très tôt via une première bande-annonce digne d'un film à gros budget. Si au final le jeu n'innove pas sur le plan graphique, son mélange de genres entre jeu de rôle (évolution du personnage), exploration et jeu de tir parvient à séduire. Sur Xbox 360, *Rise of Nightmares* innove par l'emploi de la reconnaissance de mouvement (Kinect); la Playstation 3 emboîte le pas avec un remake de *House of the Dead* compatible avec le système Move.

Et enfin, le cerveau sur le gâteau revient à la remastérisation du deuxième épisode de la série *Monkey Island: Lechuck's Revenge*. Le seul jeu à nous proposer un personnage secondaire zombie, Lechuck, un célèbre pirate des Caraïbes tout ce qu'il y a de plus mort, ennemi récurrent de Guybrush Threepwood (l'antihéros du jeu).

CAPCOM: *Resident Evil* (2009) – SY1615 (PC), SZ1662 (Playstation 3), SX1585 (XBox 360)
CAPCOM: *Dead Rising* (2006) – SX1508 (XBox 360)
VALVE: *Half-Life* (2008) – SZ1627 (PS3), SX1548 (XBox 360)
VALVE: *Left 4 Dead* (2008) – SX1622 (XBox 360)
ROCKSTAR: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* – SZ1758 (PS3), SX1679 (XBox 360)
DEEP SILVER: *Dead Island* (2011) – SZ1793 (PS3), SX1707 (XBox 360)
SEGA: *Rise of Nightmares* (2011) – SX1711 (XBox 360 / Kinect)
SEGA: *House of the Dead Overkill* (2009) – SZ1804 (Playstation)
LUCASARTS: *Monkey Island / Lechuck's Revenge* (2011) – SX2538 (XBox 360), SZ2639 (PS3)

Zombies à la japonaise

Olivier Leo

Si le grand écran a de nombreuses fois mis en scène les zombies et autres morts-vivants, il serait dommage de ne pas découvrir d'autres approches visuelles. Les japonais montrent l'exemple en consacrant au sujet un de leur nombreux « Anime » (film d'animation en provenance du pays du Soleil levant; équivalent de nos dessins animés européens). La série vidéo *High School of the Dead*, tirée du manga éponyme, a pour cible éditoriale les adolescents masculins (œuvre dite de type *shōnen*). En la matière, les Japonais segmentent le public sur base de l'âge et du genre du lectorat ainsi que sur le type de contenu. Nos yeux occidentaux ne manqueront pas pour autant d'apercevoir la mise en garde « public averti » à l'arrière de la jaquette. Difficile de dire si cette mention de l'éditeur est la seule conséquence des nombreuses scènes de massacres de zombies et autres pertes humaines, ou si les références sexuelles y ont également joué un rôle. Au Japon, la vision de l'érotisme diffère beaucoup de la nôtre; les grandes lycéennes de cette Haute École des morts affichent dès lors des courbes particulièrement arrondies, et régulièrement des angles de vues en contre-plongée révèlent les petites culottes.

L'objet premier de ce double DVD reste néanmoins la survie d'un petit groupe de lycéens accompagnés d'une infirmière scolaire suite à une contamination mondiale d'origine inconnue. Les ingrédients habituels de tout film d'horreur qui se respecte sont présents, les protagonistes de l'histoire y font par ailleurs eux-mêmes explicitement référence. Pendant trois cents minutes, réparties sur douze épisodes, on se complaît à les voir évoluer dans un style très romerien. Certes, le scénario ne brille pas par son originalité, mais il propose une alternative intéressante grâce à son action soutenue et son ambiance spécifique. Le réalisateur n'est autre que Tetsurō Araki, qui nous avait déjà gratifiés de l'*anime* de *Death Note* dont la version papier s'est vendue à plus de 20 millions d'exemplaires dans le monde. Alors oui, nous sommes à mille lieues des productions plébiscitées du grand public, telles que les extraordinaires œuvres d'Hayao Miyazaki (*Mon voisin Totoro, Le Voyage de Chihiro, etc.*) ô combien subtiles, poétiques et dépaysantes, mais le côté gore et très décalé de cet *High School of the Dead* correspond nettement plus à l'esprit que l'on est en droit d'attendre des séries B. Enfin, signalons aux amateurs du genre qu'il existe un autre manga très original, davantage destiné cette fois aux jeunes femmes (style *josei*), au titre évocateur de *Reiko, the Zombie Shop*, mettant en scène une lycéenne qui exerce la profession de marchande de zombie; malheureusement non adapté en version audiovisuelle à ce jour.

Tetsuro ARAKI: *Gakuen mokushiroku [High School of the Dead]* (Japon, 2010 – DVD: Kaze, 2011) – VH0512

À lire
Rei MIKAMOTO: *Reiko the Zombie Shop* (11 épisodes en français – Bamboo / Doki Doki, 2007-2009)

RÉDACTEURS
Philippe Delvosalle, Catherine De Poortere, Benoit Deuxant, Pierre Hemptinne, Yannick Hustache, Olivier Leo, Thierry Moutoy
RELECTURE
Espace com
CONCEPTION GRAPHIQUE
Marie-Hélène Grégoire
PHOTOS DE FOND
Beata Szparagowska
LOGO ET MISE EN PAGE ORIGINALE (n° 1 à 17)
Mr et Mme Productions
ÉDITEUR RESPONSABLE
Claude Janssens, 6 place de l'Amitié – 1160 Bruxelles
ISSN: 2031-1788